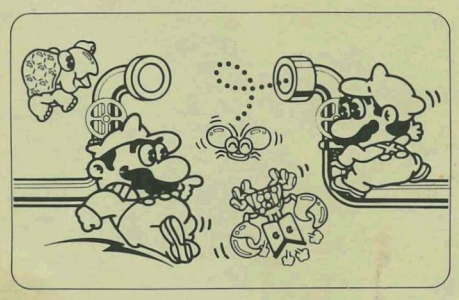
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION
<NES-P-MA>

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

MARIO BROS™

ANLEITUNG



*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1983 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns daß Sie sich für das Nintendo® Entertainment System Mario Bros. ™ Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG
Sie können alleine spielen oder zusammen mit einem Freund, denn Mario und Luigi bestehen dieses Abenteuer im Untergrund gemeinsam. Es gibt genug gewiefte Kreaturen, die es zu besiegen gilt – Schildkröten, Krabben und Feuerfliegen, um nur ein paar zu nennen. Das Spiel führt durch endlos viele Spielsituationen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades, in denen Sie Goldmünzen sammeln und Ihre Punktzahl ständig erhöhen.

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

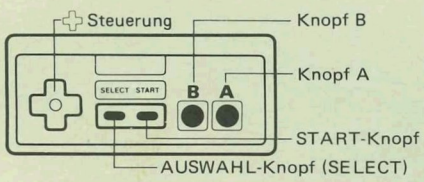
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1 – bewegt Mario
Bedienung 2 – bewegt Luigi im Spiel für 2 Spieler

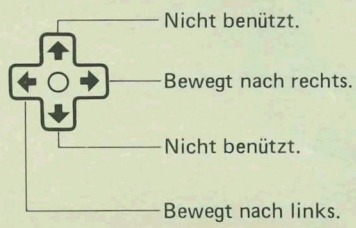
Bedienung 1/Bedienung 2



Knopf A
Dies ist der Knopf zum Springen. Wenn du ihn drückst, springt Mario (Luigi) hoch, schlägt die bösen Buben von unten her, springt über sie drüber, oder springt von Stock zu Stock.

Knopf B
Nicht benützt.

Steuerung



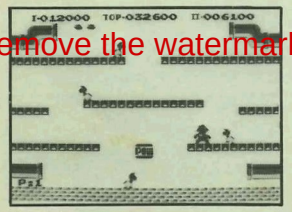
AUSWAHL-Knopf (SELECT)
Wenn man diesen Knopf zum ersten Mal drückt, erscheint das Bild links auf dem Bildschirm.
Wenn man ihn dann wieder drückt, bewegt sich das Sternchen * von Spielart zu Spielart. Stell es neben die Spielart, die du haben möchtest.

START-Knopf
Wenn du diesen Knopf drückst, beginnt das Spiel, das du ausgesucht hast.

Pause:
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal START drücken.

- Die Anzeige "Höchste Punktzahl" (TOP SCORE) wird gelöscht, wenn du den Rückstellknopf drückst oder das Gerät ausschaltest.
- Wenn das Spiel einmal begonnen hat, funktioniert der AUSWAHL-Knopf (SELECT) nicht mehr.
- Spiel A ist für Anfänger, Spiel B für Profis.
- Benütz Bedienung 1 (Mario) für nur einen Spieler.
- Benütz Bedienungen 1 und 2 (Luigi) für zwei Spieler.

3. SPIELGEGENSTAND



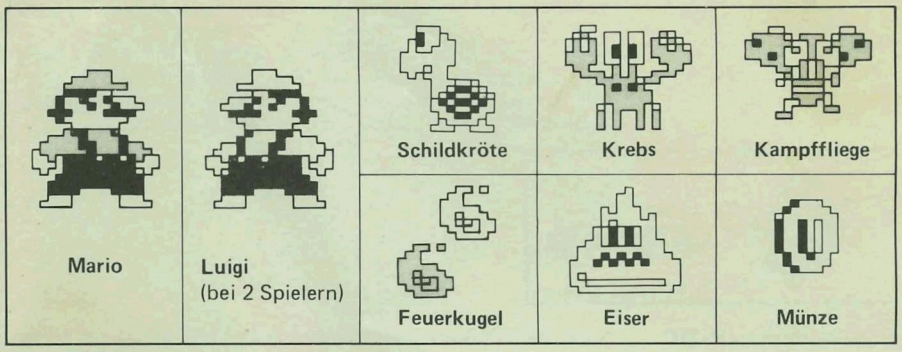
Alle möglichen Figuren kommen aus den Rohren herausgeflogen (Schildkröten, Krebse und Kampffliegen). Du kannst sie von unten her über den Haufen schlagen, aber das betäubt sie nur. Wenn du sie für immer loswerden willst, mußt du sie treten. Eiser und Feuerkugeln gehen auch mit allen möglichen Angriffen auf dich los.

*Im Spiel für nur einen Spieler erscheint nur Mario. Mario und Luigi erscheinen im Spiel für zwei Spieler.

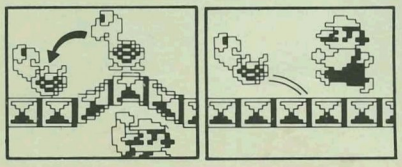
Teamspiel:
Hier hilfst du mit deinem Freund zusammen.
Ein Spieler schlägt den Feind nieder, und der andere gibt ihm mit einem Tritt den Rest. Das Spiel ist rasant und du kannst eine hohe Punktzahl erwarten. Das perfekte Spiel für Spieler, die gut aufeinander eingespielt sind.

Wettbewerb:
Durchkreuze die Pläne des anderen und spiel ihm Streiche.
Versuch, wie du helfen kannst, daß dein Gegner von den bösen Buben getötet wird: Wenn er einen gefällten Feind treten will, kannst du von unten her schlagen und dem Feind auf die Beine helfen ... oder schlag deinen Gegner von unten her, oder schubs ihn, daß er den bösen Buben in die Arme fliegt.(Wenn er dich schubst, spring in Sicherheit.)

Spielfiguren



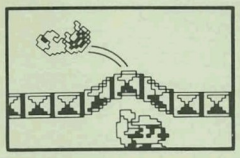
Wie wird gespielt?



Bei diesem Spiel schlägt man die bösen Figuren, die aus den Rohren geflogen kommen, und tritt sie. Wenn sie einen Schwinger eingesteckt haben, fallen sie auf den Rücken und bleiben eine Zeitlang dösig. Aber wenn sie dann wieder aufstehen (und wenn du sie aufstehen läßt), dann greifen sie sogar noch schneller als vorher an, weil sie jetzt sauer auf dich sind.

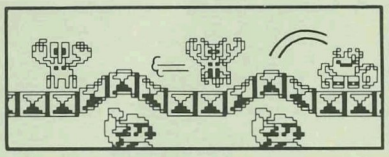
Spielweisen

Schildkröte



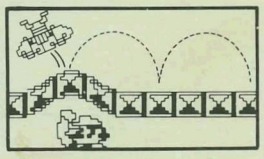
Geht nach einem Schwinger zu Boden.

Krebs



Wird nach einem Schlag gereizt und geht nach dem zweiten zu Boden.

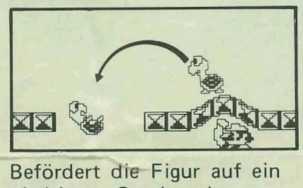
Kampffliege



Verpaß ihr eine in dem Moment, in dem sie landet. Dann geht sie sofort zu Boden.

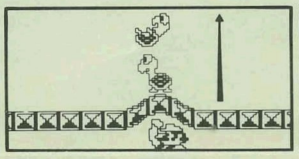
Hinweis: Eine gefällte Figur steht wieder auf, wenn man ihr von unten her einen Schlag versetzt. Wenn sie aus eigener Kraft wieder hochkommt, ist sie sogar noch schneller als vorher. Die letzte verbleibende Figur bewegt sich extraschnell.

Schlag von hinten



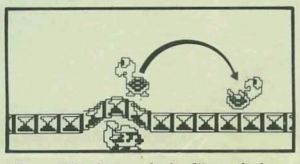
Befördert die Figur auf ein niedrigeres Stockwerk.

Schlag von unten

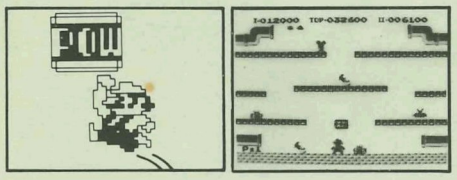


Wiederholte Schläge lassen die Figur nicht vorwärtskommen.

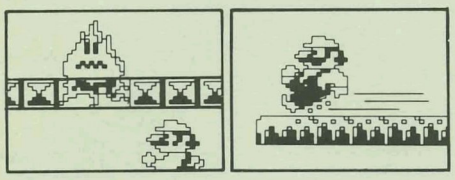
Schlag von vorne



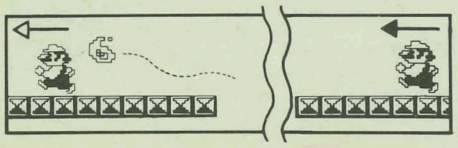
Der Krebs wird für einige Zeit zurückgeworfen.



Schlag auf das POW (PAU!) und die Figuren auf allen Stockwerken fallen über den Haufen. Aber Vorsicht, die werden wieder auf die Beine kommen. Sachen wie z.B. Feuerkugeln verschwinden.
Hinweis: Das POW kann man nur dreimal anschlagen, dann verschwindet es.



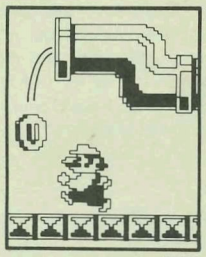
Die Eiser versuchen, das Bild tiefzugefrieren. Wenn ihnen das gelingt, rutscht Mario (Luigi) aus und kann nicht leicht anhalten. Hau die Eiser so früh wie möglich in Stücke.



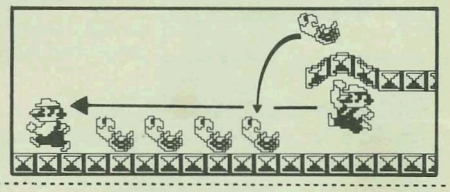
Wenn Mario (Luigi) auf einer Seite aus dem Bild läuft, kommt er auf der anderen Seite wieder herein.

Punkte verdienen

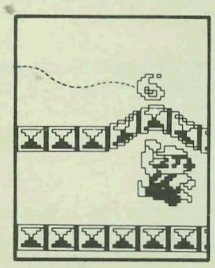
•Münzen auffangen
Es gibt Punkte, wenn man die Münzen auffängt, die immer dann aus dem Rohr fallen, wenn eine Figur getreten wurde!



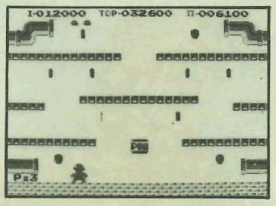
•Reihentreten
Es gibt besonders viele Punkte, wenn man mehrere der Feinde hintereinander tritt.



•Feuerkugeln auslöschen
Triff die Feuerkugeln in dem Moment, in dem sie auf den Boden auftreffen, und mach satte Punkte. Aber Vorsicht! Wiederbelebte rote Feuerkugeln sind sehr stark!

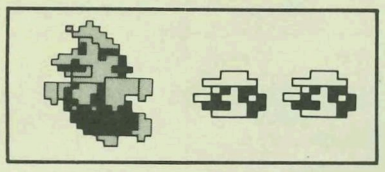
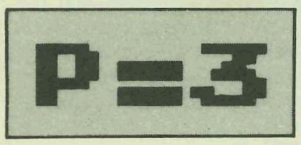


•Wie gut bist du eigentlich?
Hol dir alle Münzen innerhalb der erlaubten Zeit, dann bekommst du außer den normalen Münzenpunkten noch einen perfekten Bonus!



Extrapunkte ..... Bei mehr als 20000 Punkten bekommst du einen zusätzlichen Mario (Luigi).

Vorsicht! ..... Mario (oder Luigi) verschwindet, wenn er mit einem bösen Kerl zusammenstößt oder von ihm geschlagen wird (natürlich gilt das auch für Feuerkugeln und Eiser). Wenn alle Marios (oder Luigis) aufgebraucht sind, ist das Spiel vorbei.



Rundennummern (P) .. Nach jeder Runde wird die Nummer des Durchgangs (P) in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Ihr könnt um die Wette spielen, wer die höchste Anzahl von Durchgängen oder die höchste Punktzahl hat!